

<https://doi.org/10.61648>

PENGEMBANGAN ALAT UKUR CURIOSITY DALAM PENDIDIKAN

Development of a Curiosity Measurement Instrument in Education

Aisyah Cikal Putri Basyai, Jihan Nabilla,
Muhamad Dasrais Al Fatoni, Nishrina Ainurrohman, Sani Irliza Dewi

Fakultas Psikologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung

e-mail : alfatoni132@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 28 Juni 2026

Direvisi : 29 Juni 2026

Disetujui : 30 Juni 2026

Keywords:

Curiosity, students at high school and students at university.

Kata kunci:

Rasa ingin tahu, pelajar dan mahasiswa

ABSTRACT:

Curiosity is an intrinsic motivation in humans to develop complex potential and understanding. According to Sylvan Tomkins (1962), the absence of curiosity or curiosity can endanger intellectuality and destruction of human brain tissue (Barbarossa, De Pelsmacker, & Moons, 2017; Kashdan et al., 2009). However, in reality only a handful of people are interested in exploring their curiosity, especially for students and students. Therefore, this study aims to measure the intensity of curiosity in students and students. This research was carried out using a quantitative approach. The instrument is in the form of a curiosity scale (22 items) which refers to the aspect of Curiosity according to Peterson & Seligman. The research subjects were (596 people) high school and student level students selected by random sampling. Based on the results of data analysis the number of subjects who have moderate curiosity. Those who have high curiosity only reach 14.6% of all respondents. If using composite data either using the Spearman test, Pearson or Scale it is only one item <0.3 or has a bad difference power. Whereas if you use single and Spearman data there are 4 items that have a bad difference power. Meanwhile if Scale and Pearson are used then there are 3 items that have a bad difference. Judging from the results of the confirmatory factor analysis using the help of the Lisrel program, the total items that were dropped were 7 items in dimension one, 1 item in dimensions 2 and 3. Leaving 13 items. Meanwhile, if viewed from an exploratory analysis, the curiosity construct should have 6 dimensions and KMO values > 0.5 . Even the reliability values tested have met reliable criteria.

ABSTRAK:

Keingintahuan atau *curiosity* merupakan motivasi intrinsik dalam diri manusia untuk mengembangkan potensi dan pemahaman yang kompleks. Menurut Sylvan Tomkins (1962), ketiadaan rasa ingin tahu atau *curiosity* dapat membahayakan intelektualitas dan kehancuran jaringan otak manusia (Barbarossa et al., 2017; Kashdan et al., 2009). Namun, realitasnya hanya segelintir orang yang tertarik mendalami rasa ingin tahunya, khususnya pada pelajar dan mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur intensitas rasa ingin tahu pada pelajar dan mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Instrumen berupa skala *curiosity* (22 item) yang mengacu kepada aspek Curiosity menurut Peterson & Seligman. Subjek penelitian sebanyak (596 orang) pelajar tingkat SMA dan Mahasiswa yang dipilih secara *random sampling*. Berdasarkan hasil analisis data banyaknya subjek yang memiliki rasa ingin tahu yang sedang. Mereka yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi hanya mencapai 14,6% dari seluruh responden. Jika menggunakan data komposit baik itu menggunakan uji Spearman, Pearson atau Scale itu hanya satu aitem < 0,3 atau memiliki daya beda yang buruk. Sedangkan jika menggunakan data tunggal dan Spearman ada 4 aitem yang memiliki daya beda yang buruk. Sementara itu jika Scale dan Pearson yang digunakan maka ada 3 aitem yang memiliki daya beda yang buruk. Dilihat dari hasil *confirmatory factor analysis* menggunakan bantuan program Lisrel, total aitem yang gugur ada 7 aitem pada dimensi satu, 1 item di dimensi 2 dan 3. Menyisakan 13 aitem. Sementara itu jika dilihat dari analisis eksploratory, seharusnya konstruk curiosity ini memiliki 6 dimensi dan nilai KMO > 0,5. Nilai reliabilitas yang diuji pun sudah memenuhi kriteria reliabel.

PENDAHULUAN

Keingintahuan atau *curiosity* merupakan motivasi intrinsik dalam diri manusia. Setiap individu pasti memiliki rasa ingin tahu atau *curiosity* yang berbeda-beda sesuai dengan minatnya. Rasa ingin tahu atau *curiosity* seringkali disangkut pautkan

dengan minat seseorang, terbuka terhadap hal-hal baru dan keinginan untuk mengeksplorasi diri. Meskipun demikian, aspek-aspek tersebut berjalan secara berurutan atau hierarki (Peterson, 2004). Ketika rasa ingin tahu pada individu muncul, maka akan

timbul rasa ketertarikan untuk memenuhi keingintahuannya. Dengan adanya *curiosity*, seseorang mampu memperoleh pengetahuan atau informasi-informasi yang belum diketahui serta mampu mengembangkan pola pikir dan potensi yang dimilikinya.

Indikasi keberhasilan rasa ingin tahu seseorang dapat dilihat dari kemampuan individu mengembangkan hal yang diminatinya. Keberhasilan *curiosity* seseorang juga dapat ditinjau dari kemauan untuk mengeksplorasi informasi, berpetualang dengan informasi dan berani mengambil resiko (Raharja, Wibhawa, & Lukas, 2018). Menurut Sylvan Tomkins (1962), rasa ingin tahu adalah suatu hal yang penting untuk berpikir dan memori seseorang. Ketiadaan rasa ingin tahu atau *curiosity* dapat membahayakan intelektualitas dan kehancuran jaringan otak manusia (Barbarossa et al., 2017; Kashdan et al., 2009). Oleh karena itu, rasa ingin tahu penting dimiliki oleh setiap individu untuk memaksimalkan potensi agar tercipta pemahaman yang kompleks. Namun, realitanya hanya segelintir orang yang terdorong dengan rasa keingintahuannya dan beberapa orang justru memendam rasa keingintahuan tersebut. Kehilangan rasa ingin tahu juga dapat disebabkan oleh hilangnya minat seseorang terhadap suatu hal yang baru atau yang belum mereka ketahui..

Menurut data dari survei yang dilakukan oleh Kahsdan dkk terhadap 508 orang dewasa pada studi 1, 403 orang dewasa di MTurk pada studi 2,

dan survei rumah tangga yang representative secara nasional terhadap 3000 orang dewasa di studi 3, ditemukan bukti untuk 5 faktor yang berbeda, yaitu Eksplorasi Gembira, Kepekaan Perampasan, Toleransi Stres, Keingintahuan Sosial, dan Pencarian Sensasi. Kelima factor ini akan membentuk Skala 5 *Dimension of Curiosity* (5DC). Setiap factor ini memiliki hubungan substantive dengan kepribadian, emosi, dan kesejahteraan. Peneliti juga menemukan bukti untuk empat jenis orang yang ingin tahu dalam Studi 3, yaitu The Fascinated (28%), Problem Solver (28%), Empathizers (25%), dan Avoiders (19%).(Kashdan et al., 2017)

Sementara itu berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari perpustakaan Fakultas Psikologi UIN SGD Bandung pada tahun 2018 dari bulan Januari hingga bulan Desember, daftar pengunjung perpustakaan menunjukan 97% pengunjung perpustakaan adalah mahasiswa psikologi itu sendiri, sedangkan 3% sisanya adalah pengunjung non-psikologi. Peneliti juga melakukan wawancara kepada petugas perpustakaan terkait observasinya terhadap pengunjung perpustakaan. Beliau mengungkapkan alasan mahasiswa yang berkunjung ke perpustakaan adalah untuk mengerjakan tugas, mengobrol dan berdiskusi. Selain itu, perbandingan antara jumlah peminjaman buku dan jumlah pengunjung tidak seimbang, dimana lebih banyak jumlah pengunjung daripada jumlah yang meminjam buku. Pengunjung sering kali datang hanya sekedar mengobrol,

sehingga membuat suasana tidak kondusif bahkan mengganggu pengunjung lainnya yang membuat fungsi perpustakaan tidak berjalan dengan semestinya. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa pengunjung perpustakaan. Sebagian besar alasan mereka melakukan kunjungan ke perpustakaan adalah sekedar mencari suasana yang kondusif untuk mengerjakan tugas perkuliahan, bahkan ada yang beralasan hanya untuk bersantai atau tidur. Hal tersebut membuktikan bahwa minat mahasiswa terhadap perpustakaan rendah, karena ketika minat atau ketertarikan individu terhadap sesuatu hal rendah, maka keingintahuan atau rasa ingin tahu individu pun rendah terhadap hal tersebut.

Peneliti melakukan studi awal terhadap 11 orang subjek mahasiswa yang berusia sekitar 19 – 20 tahun. Hasilnya subjek memiliki rasa ingin tahu yang berbeda-beda sesuai dengan minat yang dimilikinya. Kemudian, ditanyakan perihal rasa ingin tahu yang mereka miliki dan diminta untuk memberikan rating, para subjek memberikan rating lebih dari 5 atau diatas batas ketentuan. Dapat disimpulkan bahwa subjek memiliki rasa *curiosity* yang tinggi. Namun, sebagian besar subjek mengatakan alasan yang tidak relevan dengan rating yang diberikan, seperti keinginan berada di zona nyaman, tidak ingin mengambil resiko dan terkadang merasa tidak ingin tahu terhadap sesuatu yang tidak berkaitan dengan diri individu. Hal tersebut membuktikan bahwa individu memiliki

harapan atau ekspektasi terhadap rasa ingin tahunya. Namun, minat untuk mempertahankan atau menelusuri rasa ingin tahu tersebut masih rendah.

Oleh karena itu, peneliti merasa dibutuhkan sebuah alat ukur yang mampu mengukur intensitas rasa ingin tahu atau *curiosity* seseorang. Karena berdasarkan data dan hasil wawancara terhadap pengunjung dan penjaga perpustakaan dapat disimpulkan rasa *curiosity* yang dimiliki individu itu rendah. Dan sementara berdasarkan hasil studi awal, masih banyak individu yang mempunyai rasa ingin tahu tetapi tidak memiliki minat untuk mempertahankan atau menelusuri keingintahuannya. Sehingga kita memerlukan suatu alat ukur untuk memastikan itu semua. Apakah mereka benar-benar memiliki rasa ingin tahu yang rendah, atau mereka sebenarnya mempunyai tetapi tingkat rasa ingin tahunya tidak tinggi.

Untuk mengukur intensitas *curiosity* seseorang dibutuhkan alat ukur yang kredibel (Kashdan et al., 2009). Secara umum, rasa ingin tahu atau *curiosity* dapat diukur dari pernyataan umum individu, seperti pernyataan “Saya ingin tahu tentang banyak hal” atau kegiatan spesifik individu, seperti mencari tahu bagaimana cara kendaraan roda dua bekerja. Alat ukur sebelumnya yang mengukur keingintahuan adalah STCI (*State-Trait Curiosity Inventory*) yang dikembangkan oleh Spielberger (1979). STCI terdiri dari 10 item yang dirancang untuk mengukur minat yang umum dan rasa penasaran (Peterson, 2004). Kemudian, alat ukur lainnya

SSS-V (*Sensation-Seeking Scale Form V*) yang dikembangkan oleh Zuckerman (1978). SSS-V terdiri dari 40 item yang mengukur pencarian kesenangan dan petualangan, pencarian pengalaman, hambatan dan kerentanan rasa bosan. Lalu, alat ukur selanjutnya adalah NCS (*Need for Cognition Scale*). NCS diciptakan oleh Cacioppo & Petty tahun 1982 yang terdiri dari 34 item. Tujuannya untuk mengukur sejauh mana individu menikmati dan terlibat dalam pemecahan masalah yang kompleks. Kemudian, Costa & McCrae menciptakan alat ukur *Openness to Experience Scale of the NEO-PI-R* pada tahun 1992. Alat ukur ini terdiri dari 48 item untuk mengukur orientasi dalam imajinasi, penghargaan, keingintahuan intelektual dan keterbukaan pikiran. Selain itu, alat ukur lainnya adalah CEI (*Curiosity And Exploration Inventory*) yang diciptakan oleh Kashdan & Robert. CEI-I terdiri dari 7 item yang dirancang untuk mengukur *curiosity* dari dua subskala yaitu eksplorasi diri terhadap hal-hal baru dan penerimaan tantangan. Kashdan dan rekan-rekannya merancang CEI-II sebagai bentuk pengembangan dari CEI-I. Tujuannya untuk mengukur *curiosity* dari aspek *individual differences* atau perbedaan individu dalam dimensi *curiosity* yang disesuaikan dengan domain minat tertentu.

Berdasarkan pemaparan fenomena di atas beserta alat ukur sebelumnya, peneliti tertarik untuk membuat sebuah alat ukur *curiosity* baru yang mencakup semua dimensi

curiosity terhadap domain minat tertentu.

TINJAUAN TEORITIS

Curiosity adalah keingintahuan, minat, pencarian hal baru, dan keterbukaan terhadap pengalaman mewakili keinginan intrinsik seseorang pada pengalaman dan pengetahuan. Keingintahuan melibatkan pengenalan aktif, pengejaran, dan pengalaman seseorang dalam menanggapi peluang yang menantang. Perbedaan rasa ingin tahu individu berlimpah dalam hal frekuensi, intensitas, dan durasi eksplorasi. Pada bayi, rasa ingin tahu bermanifestasi sebagai pencarian visual untuk hal baru dan keterlibatan dengan rangsangan yang diinginkan. Pada dasarnya, rasa ingin tahu diaktifkan oleh interaksi orang-lingkungan. Temperamen bayi dan keingintahuan serta ketakutan yang ditimbulkan oleh lingkungan mulai mengatur apakah rangsangan baru dikategorikan berbahaya atau tidak (Watson, 2012).

Aspek – aspek dalam *curiosity* (Peterson, 2004) :

1. *Novelty-Seeking* adalah kecenderungan individu untuk mencari pengalaman baru dan menarik untuk meningkatkan stimulasi diri ke tingkat yang optimal. Individu akan menerima resiko apapun demi memenuhi keingintahuannya. Seperti pendaki gunung, pemanjat tebing dan penggiat kegiatan ekstrim lainnya yang akan tetap melaksanakan hobi mereka tersebut walaupun memiliki resiko tinggi. Pada dasarnya, *Novelty seeking*

harus merupakan gabungan yang kuat dengan keberanian dan kemampuan bersosialisasi, dan berhubungan negatif dengan kebosanan dan kecemasan.

2. *Openness to Experience* merupakan penerimaan terhadap fantasi, perasaan, gagasan, dan nilai-nilai baru. Individu yang terbuka terhadap pengalaman baru akan memiliki imajinasi yang tinggi dan tidak konvensional, ia tidak akan puas hanya dengan mengetahui saja. Individu akan memiliki pikiran yang terbuka terhadap hal – hal baru yang ada disekitarnya.
3. *Interest* merupakan sebuah motivasi berupa emosi positif yang ada pada diri individu untuk mempertahankan perilaku demi mencapai tujuannya. Individu dengan minat yang tinggi cenderung akan terus menggali suatu hal yang ia temukan, bagaimana itu bisa terjadi atau darimana hal itu datang, kapan, dan siapa yang terlibat.

Sementara itu, selain dari teori yang ada di atas, *curiosity* juga dibahas oleh beberapa ahli lainnya, seperti William James (1890) yang berfokus pada perasaan moral, intelektual, dan estetika yang merupakan kesenangan otomatis dalam menanggapi rangsangan baru. William James membedakan dua tipe yang menjadi syarat sebuah keingintahuan, yaitu :

1. Dalam mengeksplorasi dan menikmati hal – hal baru harus terdapat perpaduan emosional antara kegembiraan dan kecemasan.
2. Keingintahuan ilmiah atau keajaiban metafisik ditimbulkan oleh ketidakkonsistenan atau kesenjangan dalam pengetahuan ”.

Model dua dimensi ini, mencari hal baru dan keingintahuan spesifik, berulang dalam literatur kontemporer. James mengamati bahwa perhatian adalah sumber daya yang terbatas dan individu cenderung berfokus pada rangsangan yang menimbulkan kegembiraan atau makna pribadi. Dalam istilah evolusi, ketertarikan terhadap rangsangan dalam mencari hal baru bersifat adaptif karena meningkatkan pengetahuan, tetapi ketakutan akan hal baru juga adaptif karena hal yang tidak diketahui mungkin berbahaya. Dengan demikian, rasa ingin tahu terkait erat dengan kecemasan dan konflik pendekatan-penghindaran. Orang-orang dengan keingintahuan yang kuat memberikan keuntungan khusus dalam hidup karena rasa perhatiannya lebih tinggi, menerima gagasan baru, terbuka pada objek baru, mudah menjalin hubungan baru, menikmati proses pencariannya, senang mengeksplorasi hal – hal baru, dan mengintegrasikannya ke dalam diri. Pada prinsipnya, aspek-aspek keingintahuan ini membantu kelangsungan hidup, misalnya menemukan tanaman obat, meningkatkan sumber daya sosial, dan menemukan habitat baru.

Pada abad ke-20 psikolog eksperimental melakukan eksperimen pada tikus yang ditempatkan pada sebuah labirin. Dalam eksperimen tersebut tikus berusaha menyusuri labirin untuk menemukan jalan keluar meski tanpa diberi sebuah umpan atau *satiation drive*. Hasil eksperimen ini menyimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan dorongan homeostatis yang sama seperti rasa lapar, haus, dan seks. Namun, menyimpulkan pula bahwa rasa ingin tahu adalah dorongan insting tetap dan tidak dapat dipalsukan karena proses motivasi atau kognitif lainnya bertanggung jawab untuk hasrat eksplorasi dalam makhluk hidup selalu ada (Berlyne & Walker, 1978).

Keingintahuan juga dapat didefinisikan sebagai keinginan intrinsik untuk memperoleh informasi pengetahuan dan sensorik baru (Berlyne & Walker, 1978; J. Litman, 2010; J. A. Litman & Silvia, 2006; Watson, n.d.). Keingintahuan terbagi 3 yakni :

1. Rasa Ingin tahu antar pribadi,
2. Keingintahuan sosial, dan
3. Keingintahuan epistemik.

Ketika dibandingkan dengan konsep rasa ingin tahu lain, rasa ingin tahu epistemik menarik lebih banyak perhatian dalam pendidikan karena sangat relevan dengan pembelajaran, prestasi, dan perkembangan kognitif yang stabil (Eren & Coskun, 2016; Gino, 2018). Keingintahuan diteliti melalui 3 bidang penelitian seperti :

1. Psikologi,
2. Neurobiologi, dan
3. Pendidikan.

Menurut Daniel Berlyne (1962) rasa ingin tahu dan kecenderungan eksplorasi telah tersegmentasi menjadi pencarian hal baru dan rasa ingin tahu yang spesifik, sehingga mempengaruhi tubuh besar penelitian. Terdapat dua pandangan berbeda mengenai apa yang mendorong keingintahuan seseorang, yang pertama didorong oleh keinginan untuk menghindari kebosanan dan monoton, yang kedua secara eksternal didorong oleh iming-iming rangsangan pada hal baru, kompleks, atau ambigu (Berlyne & Walker, 1978).

Kashdan dan Roberts (2004) mengartikan rasa ingin tahu sebagai sistem motivasi-emosi positif yang berorientasi pada rujukan pengakuan, pengejaran dan pengaturan diri dari pengalaman dan tantangan baru (Institute, 2004). Sistem ini bertanggung jawab untuk perilaku proaktif yang disengaja dalam menanggapi rangsangan yang ditandai oleh pembaruan, ketidakpastian dan perbedaan. Para penulis menunjukkan bahwa mempertimbangkan rasa ingin tahu sebagai satu dimensi dan fenomena tidak beralasan. Menggunakan analisis faktor konfirmatori mereka mengembangkan model dua dimensi dari keingintahuan (Balgiu, 2018). Aspek-aspek utama rasa ingin tahu dalam konsep mereka adalah: eksplorasi atau pencarian selera untuk hal baru dan tantangan antik dan penyerapan, yaitu keterlibatan penuh dalam kegiatan tertentu. Dua aspek keingintahuan saling mempengaruhi satu sama lain dan mengarah pada pembelajaran, peningkatan

kompetensi, dan jaminan diri. Ketika didefinisikan sebagai keinginan untuk meliputi informasi, rasa ingin tahu memiliki minat yang dimanifestasikan setiap kali individu bereksperimen untuk menemukan sesuatu yang baru, karena kekurangan dirangsang oleh tekanan yang dirasakan ketika tidak ada informasi penting dan signifikan (Balgiu, 2018; J. A. Litman & Silvia, 2006). Keingintahuan biasanya dikaitkan dengan penelitian tentang fungsi kognitif, karena banyak perhatian diberikan pada variabel ini dalam psikologi proses kognitif, pembelajaran atau kreativitas. Di sisi lain, rasa ingin tahu dipelajari juga dalam konteks proses emosional dan motivasi serta dalam psikologi kepribadian. Dalam beberapa tahun terakhir yang telah menyaksikan perkembangan psikologi positif, rasa ingin tahu telah semakin sering diklasifikasikan di antara kekuatan psikologis manusia yang bertanggung jawab untuk kesejahteraan (Balgiu, 2018; Kashdan et al., 2009).

Litman & Spielberger (2003) mendefinisikan rasa ingin tahu sebagai keinginan untuk memperoleh informasi atau pengetahuan dan pengalaman sensorik baru yang memotivasi perilaku eksplorasi. Selain itu, mereka menggambarkan dua dimensi dasar rasa ingin tahu: epistemik yang merangsang perilaku eksplorasi yang bertujuan mencari informasi dan persepsi merangsang perilaku eksplorasi yang bertujuan mencari sensasi. Spielberger, menganalisis keingintahuan dalam konteks negara lain dan sifat-sifat

seperti kecemasan, kemarahan dan depresi (Włodarczyk, 2017). Keingintahuan dianggap sebagai tanda vital psikologis positif yang memotivasi perilaku eksplorasi, berkontribusi seperti itu untuk keberhasilan adaptasi individu terhadap tuntutan lingkungan - pertama dan terutama melalui peningkatan sumber daya dan kapasitas pemecahan masalah. Dalam penelitian, rasa ingin tahu relatif independen satu sama lain, dan memiliki dua kecenderungan. Yang pertama, berfokus pada sifat keingintahuan dan konstituen / dimensi spesifiknya, dan berusaha untuk menetapkan apakah keingintahuan adalah fenomena satu dimensi atau multidimensi. Yang lain, berfokus pada perbedaan individu tentang rasa ingin tahu, diwakili oleh studi tentang sifat dan rasa ingin tahu di berbagai negara. Dalam sebagian besar studi baru-baru ini, upaya telah dilakukan untuk menggabungkan kedua pendekatan (Institute, 2004).

Seseorang dengan rasa ingin tahu yang tinggi akan mengalami rasa ingin tahu dalam kisaran yang lebih luas dari berbagai keadaan, lebih mudah, lebih sering secara dan lebih lama dibandingkan dengan faktor individu dengan tingkat keingintahuan yang rendah. Perlu dicatat bahwa orang biasanya menilai keingintahuan mereka sendiri lebih tinggi daripada rekan-rekan mereka (Włodarczyk, 2017; Renner, 2006). Rasa ingin tahu adalah keterbukaan untuk mengalami, yang termasuk ke dalam lima konsep yaitu, faktor sifat-sifat kepribadian, bersama-sama dengan hati nurani,

kesesuaian, ekstraversi diri, dan neuroticism (Włodarczyk, 2017; McCrae & Costa, 1992). Keterbukaan terhadap pengalaman global diartikan sebagai mencari pengalaman baru secara aktif yang disertai dengan toleransi dan kesiapan untuk mengeksplorasi hal-hal yang belum diketahui. Seseorang yang terbuka adalah orang yang memiliki rasa ingin tahu, kreatif, orisinal, imajinatif, memiliki berbagai minat dan sangat menghargai kebaruan. Sementara tingkat rendah dari sifat ini menunjukkan konvensionalitas, preferensi untuk pencarian yang sederhana, mudah dijangkau dan akrab, kurangnya minat artistik dalam pencarian.

Reio, Petrosko, Wiswell dan Thongsukmg (2006) mengajukan model rasa ingin tahu menjadi tiga dimensi berdasarkan hasil analisis faktor. Model ini mencakup keingintahuan kognitif cembung, pencarian sensasi fisik, dan pencarian sensasi sosial. Studi mereka menegaskan sekali lagi bahwa pencarian informasi yaitu keingintahuan kognitif atau epistemik adalah dimensi keingintahuan yang unik. Rasa ingin tahu seseorang melibatkan keinginan untuk memahami dunia dan merasa kompeten dalam mengenali pelanggaran representasi mental. Individu memiliki motivasi untuk menyelesaikan ketidaksesuaian dengan mencari korespondensi antara harapan dan persepsi yang optimal.

Teori proses kognitif menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah fungsi mengasimilasi dan mengakomodasi

rangsangan baru ke dalam kerangka skematis seseorang tentang diri dan dunia. Keingintahuan yang lebih besar muncul dari kesulitan mengintegrasikan informasi ke dalam kerangka skematis seseorang, kepekaan terhadap perbedaan di lingkungan, dan kenyamanan dengan sifat konflik konseptual yang memicu keresahan. Teori yang lebih baru menggambarkan keingintahuan sebagai sistem multifaset yang membangkitkan berbagai emosi, kognisi, dan perilaku manusia yang dapat dipuaskan oleh berbagai saluran sensorik dan kognitif.

Thomas Hobbes, dalam *Lviathan* (1994) menggambarkan keingintahuan sebagai 'keinginan untuk tahu mengapa, dan bagaimana. David Hume memberikan diskusi yang lebih luas tentang rasa ingin tahu di *Traits of Human Nature*, (1986) yang menghubungkan keingintahuan dengan cinta kebenaran dan memuji itu sebagai sumber pertama dari semua tugas kita. Di sini, Hume juga merujuk pada keingintahuan sebagai keinginan yang tak terpuaskan untuk mengetahui gagasan tentang keinginan untuk mengetahui dapat ditelusuri kembali.

Keingintahuan telah didefinisikan sebagai dorongan untuk mencari informasi tentang pengalaman baru, mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru atribut dasar manusia, dan juga sebagai kegemaran untuk mencari pengalaman baru, pengetahuan, umpan balik serta keterbukaan untuk berubah (Gino, 2018; Fernandez-

Araoz, Roscoe, & Aramaki, 2018). Ringkasnya, dalam penelitian kontemporer rasa ingin tahu dianggap sebagai fenomena beragam dan upaya dilakukan untuk secara tepat membedakan antara dimensi khususnya. Namun, hasil penelitian tidak jelas karena itu indikator global rasa ingin tahu yang umum digunakan.

Keingintahuan pada permukaannya tampak seperti konstruksi sederhana, tetapi secara filosofis dapat menjadi kompleks dengan berbagai definisi, dimensi, dan aspek. Rasa ingin tahu berhubungan erat dengan keadaan emosi lain yang banyak dipelajari seperti minat dan motivasi. Meski begitu mulai dari para filsuf seperti Aristoteles dan Cicero hingga berlanjut ke penelitian yang lebih modern dari Berlyne, telah dipahami bahwa rasa ingin tahu adalah keinginan atau kecintaan yang unik akan pengetahuan dan pembelajaran (Cain, 2019).

Adapun kelebihan dan kekurangan dari masing-masing teori yang telah disebutkan antara lain, dari teori Watson pembahasan mengenai rasa ingin tahu dibahas secara mendetail pada fase pertumbuhan bayi. Namun ini juga yang menjadi kekurangan dari teori ini, karena ia tidak membahas lebih detail lagi pada fase yang lain.

Pada teori William James, pembahasan mengenai rasa ingin tahu ini dijelaskan secara terperinci, bahkan sampai ke sejarah dari curiosity. Sementara itu yang disayangkan dari teori ini adalah setiap pembahasan tidak langsung dijelaskan ke dalam inti teorinya.

Litman dkk dalam teorinya menyebutkan berbagai jenis rasa ingin tahu, dan mereka pun menjelaskan rasa ingin tahu dalam konteks *neurobiologis* dan *behavioristic*. Sementara itu karena banyaknya penjelasan yang dijabarkan, sehingga inti dari teori tersebut sulit untuk didapatkan.

Jadi menurut peneliti sendiri, keingintahuan itu adalah motivasi intrinsik yang memiliki aspek dan jenis tertentu. Setiap fase pertumbuhan akan mengalami rasa keingintahuan untuk menambah pengalaman baru dengan mengeksplorasi hal-hal baru yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan diri dan pemecahan masalah.

METODOLOGI PENELITIAN

a. Pendekatan Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang menuntut kita untuk mengubah suatu variabel menjadi suatu tindakan spesifik sebelum tahap pengumpulan data dilakukan dan data yang dihasilkannya berupa data yang bersifat keras (dalam bentuk angka) (Neuman, 2003: 225).

b. Desain penelitian

Desain penelitian adalah rancangan, pedoman, ataupun acuan penelitian yang akan dilaksanakan (Bungin, 2005: 97). Dalam penelitian ini desain yang digunakan oleh peneliti adalah modifikasi. Modifikasi adalah pendekatan dimana peneliti menerjemahkan, mempelajari dan

memahami makna suatu alat ukur konstruk psikologis, kemudian menambahkan dan mengurangi aspek dan butir aitem yang ada di dalam alat ukur tersebut. (Imaninda & Azwar, 2016).

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu pertama menentukan konstruk yang akan digunakan. Baru setelah itu, peneliti mencari dan memilih teori mana yang akan digunakan sekaligus dengan dimensi dan indikator yang akan digunakan. Dikarenakan dalam teori yang dipilih oleh peneliti tidak ditemukan indikator yang dijabarkan secara jelas, maka peneliti pun menurunkan indikator dari pengertian dan penjelasan dalam teori tersebut. Setelah itu, peneliti pun membuat item dan blueprint yang kemudian diujikan kepada rater hingga menampilkan item-item terpilih yang bias disebarkan melalui kuesioner. Ketika data sudah terkumpul, maka dilakukan analisis terhadap data tersebut menggunakan EFA, CFA, daya beda item, dan reliabilitas.

c. Populasi dan sampel

Sampel yang digunakan didalam penelitian ini adalah mereka yang bersekolah baik di tingkat SMA/ sederajat dan Universitas sebanyak 596 orang. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Dimana *purposive sampling* ini merupakan cara pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan para ahli atau peneliti (Sudjana, 2013). Dalam hal ini sampel yang digunakan oleh peneliti difokuskan pada mahasiswa dan siswa. Data dalam

penelitian ini diambil dengan menggunakan metode kuesioner yang disebarkan secara online dengan bantuan *Google Form*. Metode kuesioner atau yang bisa disebut pula dengan metode angket ini, merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Setelah diisi, angket dikirim kembali atau dikembalikan kepada peneliti atau petugas yang menyebarkannya (Bungin, 2005b).

d. Analisis Item

Analisis aitem adalah serangkaian analisis statistik yang dikenakan pada aitem-aitem tes satu per satu (Tahrir, 2019: Friedenberg, 1995). Sementara itu menurut Azwar (2009), analisis aitem adalah prosedur seleksi atau pemilihan aitem suatu alat ukur/tes. Analisis aitem diperlukan untuk meningkatkan pengalaman dan keterampilan si pengembang instrument alat ukur dalam mengidentifikasi domain-domain konstruk yang diukur, mana yang perlu mendapat penekanan dan mana yang tidak. Bentuk kehandalan aitem dapat dilihat dari validitas isi atau konten, daya beda aitem, validitas aitem itu sendiri, dan reliabilitas.

Validitas isi atau konten adalah kehandalan yang merujuk pada kemampuan aitem untuk mengukur indikator-indikator yang hendak diukur. Proses pengujian validitas isi ini dilakukan oleh panel ahli (*rater*) yang dianggap menguasai kaidah-kaidah penulisan aitem, dan para ahli yang dianggap menguasai ilmu tentang bahasa. Aitem-aitem yang sudah ditulis diberikan kepada para

panel ahli untuk dinilai apakah aitem tersebut pertanyaannya sudah menanyakan indikator yang hendak diukur, apakah aitem tersebut sudah menggunakan tata Bahasa yang benar, dan apakah aitem tersebut sudah ditulis dengan menggunakan pedoman penulisan aitem atau tidak. Parameter yang digunakan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu aitem, merujuk pada tabel aiken Lewis R. Aiken (1985). Uji validitas isi ini dilakukan oleh peneliti kepada 23 *rater* yang berada di lingkungan Fakultas Psikologi.

Sementara itu, uji daya beda aitem adalah sampai sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur. Indeks daya beda aitem merupakan indikator keselarasan atau konsistensi antara fungsi aitem dengan fungsi skala pada keseluruhan yang dikenal dengan istilah konsistensi aitem total. Menurut Friedenberg (1995) batasan kriteria pemilihan aitem berdasarkan korelasi aitem total adalah $> 0,30$. Semua item yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30, daya bedanya dianggap memuaskan. Sementara itu jika suatu aitem memiliki nilai koefisien korelasinya dibawa 0,30 maka dapat dikatakan bahwa aitem tersebut memiliki daya beda yang rendah. Uji daya beda ini dilakukan oleh peneliti dengan bantuan program SPSS.

Sedangkan untuk validitas aitem itu sendiri adalah kemampuan item untuk mengukur indikator yang hendak diukur. Validitas aitem juga berarti bahwa suatu item yang dibuat tetap

atau cocok untuk mengukur indikator dari suatu atribut psikologis yang diukur. Analisis validitas aitem ini dilakukan menggunakan analisis faktor, baik itu *exploratory factor analysis* maupun *confirmatory factor analysis*. *Exploratory factor analysis* dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS. Sementara itu untuk *confirmatory factor analysis* dapat dilakukan dengan bantuan program SmartPLS dan Lisrel. Batas suatu item dapat dikatakan valid menjadi suatu pertanyaan. Namun Cronbach berpendapat bahwa jawaban yang paling masuk akal adalah nilai tertinggi yang anda dapat (Tahrir, 2019; Cronbach, 1970). Hal ini dipertegas lagi dalam kaitan dengan fungsi tes sebagai pemrediksi hasil suatu prosedur seleksi. Dikatakannya bahwa koefisien yang berkisar antara 0,3 - 0,5 sudah bisa memberikan kontribusi yang baik terhadap efisiensi suatu Lembaga pelatihan. Sementara itu menurut Jarvis, dkk (2003) jika analisisnya menggunakan model konfirmatori maka nilai koefisien yang baiknya adalah yang diatas 0,5.

Kemudian yang terakhir ada analisis reliabilitas. Reliabilitas adalah ketepatan hasil yang diperoleh dari suatu pengukuran (Tahrir, 2019b; Gronlund and Linn, 1990). Sedangkan menurut Sukadji (2000) reliabilitas suatu tes adalah seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang diukur. Reliabilitas sebenarnya mengacu pada konsistensi atau keterpercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Besarnya

nilai koefisien reliabilitas konstruk yang direkomendasikan adalah di atas 0,7 (Tahrir, 2019b; Hair, 1998). Apabila nilai koefisien reliabilitasnya diatas 0,7 maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur tersebut memiliki nilai konsistensi dan keajegan jika digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap konstruk yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan peneliti akan diuraikan dalam bab ini. Dari sebanyak 596 responden, peneliti membuat norma kategorisasi sebanyak 3 kategori. Dan menunjukkan bahwa banyaknya responden yang memiliki tingkat curiosity yang sedang. Yang memiliki tingkat curiosity tinggi hanya 14.8%.

Tabel 4.1 Norma 3 Kategori

Kategori	Frekuensi
Rendah ($X < 44,3$)	92
Sedang ($44,3 < X < 54,4$)	416
Tinggi ($X > 54,4$)	88

Berikut rincian data statistik yang diperoleh dari hasil penelitian ini.

Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.2 Kategorisasi Berdasarkan Jenis Kelamin

	Laki-laki	Perempuan
Rendah	30	62
Sedang	138	278
Tinggi	25	63

Dilihat dari seluruh responden yang mengisi, sebanyak 67,6% merupakan perempuan dan sisanya adalah laki-laki. 15,6% dari responden perempuan berada di tingkat curiosity yang tinggi. Dan untuk lelakinya sendiri yang berada di tingkat curiosity yang tinggi ada sekitar 13%.

Berdasarkan Suku Bangsa

Tabel 4.7 Kategorisasi Berdasarkan Suku Bangsa

Suku	Rendah	Sedang	Tinggi
Sunda	52	198	18
Non Sunda	40	152	19
Indonesia	18	91	14

Berdasarkan suku bangsa, ternyata orang sunda dan non sunda tingkat rasa ingin tahunya tidak jauh berbeda. Pada orang yang mengisi suku bangsa Indonesia pun tidak jauh berbeda. Pada orang sunda yang memiliki tingkat curiosity yang tinggi ada sekitar 6,7% dari responden suku sunda. Sementara dari yang non sunda ada sekitar 9%.

Sementara berdasarkan uji validitas Aiken's yang dilakukan peneliti kepada 23 rater dan derajat signifikansi 5%, maka nilai validitas yang digunakan berdasarkan tabel (Aiken, 2015) tersebut adalah 0.71.

Uji Daya Beda

Uji yang dilakukan pada data yang sudah terkumpul antara lain adalah uji daya beda aitem. Uji daya beda aitem ini dilakukan dengan bantuan program SPSS dan beberapa cara, diantaranya dengan menggunakan Scale. Untuk jenis datanya pun dibagi menjadi dua, yaitu data tunggal dan data komposit yang diujinya. Batas nilai daya beda yang baik dan digunakan oleh peneliti adalah 0,3.

Tabel 4.12 Hasil Atribut Tunggal Scale

Item	Scale
1	0.510
2	0.502
3	0.614
4	0.453
5	0.340
6	0.389
7	0.656
8	0.591

9	0.474
10	0.429
11	0.516
12	0.520
13	0.441
14	0.205
15	0.586
16	0.527
17	0.403
18	0.094
19	0.343
20	0.210
21	0.600
22	0.326

Tabel 4.15 Hasil Uji Atribut Komposit Scale

Item	Scale
NOSE1	0.489
NOSE2	0.506
NOSE3	0.621
NOSE4	0.487
NOSE5	0.374
NOSE6	0.381
NOSE7	0.648
NOSE8	0.600
NOSE9	0.579
NOSE10	0.423
NOSE11	0.533
NOSE12	0.530
NOSE13	0.468
NOSE14	0.233
OTE1	0.468
OTE2	0.566
OTE3	0.566
OTE4	0.325
INTER1	0.539
INTER2	0.489
INTER3	0.440
INTER4	0.478

Hasil dari uji daya beda menggunakan Scale pada SPSS tersebut menyatakan bahwa 3 item (yaitu item 14,18 dan 20) memiliki daya beda yang buruk. Yang artinya ketiga item tersebut tak mampu membedakan individu dan individu lainnya mengenai curiosity yang dimilikinya. Begitupun dengan yang menggunakan daya

beda komposit. Dan jika menggunakan yang komposit ini ternyata hanya ada satu item yang memiliki daya beda yang buruk.

Reliabilitas

Tabel 4.16 Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas Tunggal & Reliabilitas Komposit	
RELIABILITAS CURIOSITY	0.731
NOVELTY SEEKING	0.735
OPENNESS TO EXPERIENCE	0.735
INETEREST	0.739

Dilihat dari uji reabilitas dalam SPSS ini semua dimensi dan konstruk ini memiliki nilai reliabilitas yang baik. Karena semuanya sudah memenuhi batas minimum suatu item dapat dikatakan sebagai reliabel yaitu 0,7.

Uji EFA (SPSS)

Tabel 4.17 Hasil Uji EFA

Rotated Component Matrix ^a		Component					
		1	2	3	4	5	6
COP01	.357	.178	.242	.227	.329	-.024	
COP06	.544	.052	-.023	.141	.118	-.147	
COP07	.654	.433	.046	.248	.028	-.098	
COP15	.610	.369	.163	.038	.101	-.120	
COP16	.656	.047	.233	.118	-.032	.175	
COP17	.574	-.100	.071	.122	-.012	.538	
COP21	.543	.080	.245	.299	.225	.150	
COP22	-.031	.444	.028	-.065	.431	.449	
COP02	.402	.424	.088	.068	.267	-.202	
COP12	.244	.782	-.027	.131	-.044	.089	
COP13	.046	.798	.044	.110	-.010	.069	

COP14	.112	.406	.266	-.280	-.305	.193
COP09	.059	-.011	-.580	.509	.146	.081
COP10	.298	.026	-.556	-.018	.200	.038
COP04	.026	.119	-.730	.286	.007	-.012
COP05	.104	-.014	-.765	.020	-.031	-.060
COP11	.192	.068	.167	.804	.046	.052
COP03	.383	.433	-.002	.494	.180	-.131
COP08	.357	.136	.164	.680	.029	.071
COP19	.052	.115	.106	.127	.759	-.045
COP20	.175	-.154	.019	-.003	.671	.041
COP18	-.097	.093	-.040	.052	-.026	.788

Berdasarkan hasil analisis EFA yang dilakukan menggunakan SPSS, maka sebenarnya curiosity memiliki 6 dimensi atau 6 faktor bukan 3 seperti yang dikatakan oleh teori. Terlebih lagi nilai KMO nya sudah diatas 0,5 atau lebih tepatnya sebesar 0.862 dengan taraf signifikansi Burlett's mencapai 0% yang artinya analisis factor ini dapat digunakan.

Uji CFA

Uji CFA atau Confirmatory Factor Analysis yang dilakukan oleh peneliti menggunakan bantuan dari program Lisrel dan SmartPLS. Untuk SmartPLS sendiri selain menguji nilai validitas melalui CFA, ia juga langsung menguji reliabilitas. Sementara untuk uji CFA dengan bantuan Lisrel sendiri dikerjakan dua kali, yang pertama dengan seluruh data yang didapatkan dari responden. Dan yang kedua dengan 100 data pertama yang didapatkan sebagai pembandingan untuk data di SmartPLS karena data di SmartPLS maksimal hanya 100 orang responden saja agar bisa dilakukan uji CFA.

Tabel 4.18 Hasil Uji CFA Menggunakan Lisrel

Item	Factor Loading	Standard Error	Nilai t	Ket.
1	0.57	FIXED	FIXED	VALID
2	0.60	0.05	11.44	VALID
3	0.70	0.05	12.89	VALID
4	0.40	0.05	8.63	VALID
5	0.25	0.04	5.57	TIDAK VALID
6	0.47	0.05	9.82	VALID
7	0.80	0.06	13.65	VALID
8	0.71	0.06	12.42	VALID
9	0.43	0.05	9.14	VALID
10	0.42	0.05	8.82	VALID
11	0.55	0.05	10.71	VALID
12	0.52	0.05	10.16	VALID
13	0.39	0.05	8.35	VALID
14	0.13	0.04	3.03	VALID
15	0.70	FIXED	FIXED	VALID
16	0.59	0.04	13.12	VALID
17	0.40	0.04	9.36	VALID
18	-0.01	0.04	-0.30	TIDAK VALID
19	0.39	FIXED	FIXED	VALID
20	0.23	0.04	5.23	TIDAK VALID
21	0.77	0.10	7.75	VALID
22	0.27	0.05	5.71	VALID

Sementara itu dengan menggunakan analisis konfirmatori dengan bantuan program Lisrel, total aitem yang gugur ada 9 aitem, 6 aitem gugur di dalam matriks dan 3 lagi gugur di tingkat ke-valid-an aitem. Aitem-aitem yang gugur itu meliputi 7 aitem di dimensi satu, satu aitem di dimensi 2 dan satu aitem di dimensi 3. Dimana enam aitem yang gugur di dimensi satu itu gugur pada matriks dan satu nya gugur di ke-valid-an aitem, dan sisanya yang di dimensi dua dan tiga gugur pada ke-valid-an item.

Tabel 4.19 Hasil Uji CFA 100 Lisrel

No. Item	Factor Loading	Standard Error	Nilai t	Ket.
1	0.60	FIXED	FIXED	VALID
2	0.61	0.11	5.83	VALID
3	0.64	0.12	5.17	VALID
4	0.51	0.11	4.70	VALID
5	0.41	0.11	3.76	VALID
6	0.61	0.12	4.93	VALID
7	0.87	0.13	6.59	VALID
8	0.67	0.12	5.39	VALID
9	0.56	0.11	4.99	VALID
10	0.46	0.10	4.66	VALID
11	0.61	0.13	4.68	VALID
12	0.72	0.12	5.88	VALID
13	0.54	0.11	4.79	VALID
14	0.31	0.10	3.01	VALID
15	0.59	FIXED	FIXED	VALID
16	0.96	0.19	4.98	VALID
17	0.69	0.16	4.20	VALID
18	0.33	0.12	2.80	VALID
19	0.29	FIXED	FIXED	TIDAK VALID
20	0.06	0.09	0.68	TIDAK VALID
21	0.97	0.32	3.01	VALID
22	0.48	0.13	3.76	VALID

Dari matriks yang hasil uji validitas menggunakan Lisrel ini ada dua item yang dinyatakan gugur, yaitu item 19 dan 20. Sementara itu jika dilihat dari matriksnya item yang dinyatakan gugur adalah item nomor 1,3,4,6,7,9, dan 11.

Berikut ini adalah tabel mengenai nilai reliabilitas yang dihasilkan dengan bantuan program SmartPLS untuk 100 data pertama.

Tabel 4.20 Hasil Uji Reliabilitas PLS

Construct Reliability	
Dimensi	Cronbach's Alpha
Curiosity of Peterman	0.883
Novelty Seeking	0.851
Openness to Experience	0.656
Interest	0.511

Sementara itu yang berikut ini justru menunjukkan nilai uji validitas CFA yang dihasilkan oleh Program SmartPLS.

Tabel 4.21 Hasil Uji CFA SmartPLS

	NILAI VALIDITAS	KET.
NOSE 1	0.633	VALID
NOSE 2	0.652	VALID
NOSE 3	0.742	VALID
NOSE 4	0.449	TIDAK VALID
NOSE 5	0.442	TIDAK VALID
NOSE 6	0.586	VALID
NOSE 7	0.808	VALID
NOSE 8	0.670	VALID
NOSE 9	0.582	VALID
NOSE 10	0.495	TIDAK VALID
NOSE 11	0.603	VALID
NOSE 12	0.702	VALID
NOSE 13	0.571	VALID
NOSE 14	0.320	TIDAK VALID
DIMENSI NOSE	0.974	VALID
OTE 1	0.681	VALID
OTE 2	0.849	VALID
OTE 3	0.775	VALID
OTE 4	0.452	TIDAK VALID
DIMENSI OTE	0.822	VALID
INTER 1	0.524	VALID
INTER 2	0.113	TIDAK VALID
INTER 3	0.873	VALID
INTER 4	0.694	VALID
DIMENSI INTER	0.749	VALID

Dengan bantuan program SmartPLS ini, data maksimal yang dapat digunakan adalah 100. Maka dari itu, peneliti menggunakan 100 data pertama dan membandingkannya dengan yang Lisrel tetapi 100 data. Untuk Reabilitas yang dihasilkannya, ada dua dimensi yang tidak reliabel, karena nilainya dibawah 0,7. Sementara tadi ketika menggunakan semua data dan di program SPSS semua data dan dimensinya reliabel. Data dimensi yang tidak reliabel

adalah dimensi *openness to experience* (0,656) dan dimensi *interest* (0,511).

Sementara itu untuk nilai validitasnya, aitem 4, 5, 10, dan 14 pada dimensi 1 tidak valid karena nilainya dibawah 0,5. Aitem 4 nilainya 0,449; aitem 5 nilainya 0,442; aitem 10 nilainya 4,95; aitem 14 nilainya 0,320. Sedangkan pada dimensi 2 dan 3, masing-masing ada aitem yang tidak valid. Yaitu aitem 4 pada dimensi 2 yang nilainya 0,452. Dan aitem 2 pada dimensi 3 yang nilainya 0,113. Jika dibandingkan dengan yang dihitung dengan menggunakan Lisrel tadi hanya 2 yang gugur, pada hasil SmartPLS ini lebih banyak yang gugur.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa banyaknya subjek yang memiliki rasa ingin tahu yang sedang. Mereka yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi hanya mencapai 14,8% dari seluruh responden. 69,8%-nya berada di tingkat sedang. Jika menggunakan data komposit dan Scale itu hanya satu aitem memiliki daya beda yang buruk. Sedangkan jika menggunakan data tunggal Scale, maka ada 3 aitem yang memiliki daya beda yang buruk.

Dilihat dari hasil *confirmatory factor analysis* menggunakan bantuan program Lisrel, total aitem yang gugur ada 9 aitem , 6 aitem gugur di dalam matriks dan 3 lagi gugur di tingkat ke-valid-an aitem. Aitem-aitem yang gugur itu meliputi 7 aitem di dimensi satu, satu aitem di dimensi 2 dan satu aitem di dimensi 3. Dimana enam

aitem yang gugur di dimensi satu itu gugur pada matriks dan satu nya gugur di ke-valid-an aitem, dan sisanya yang di dimensi dua dan tiga gugur pada ke-valid-an aitem. Sementara itu jika dilihat dari Uji EFA yang dilakukan, sebenarnya konstruk ini memiliki 6 faktor/dimensi bukan 3.

Saran

- Peneliti harus lebih memahami mengenai konstruk yang akan diteliti, terlebih lagi jika *grand theory*-nya berbahasa inggris.
- Peneliti harus menerjemahkan, memparafrasekan setiap teori yang ada hingga ke indikator dari masing-masing konstruk.
- Pada saat pengambilan data juga harus diperhatikan kembali saat pengisian kuesioner oleh subjek. Sebisa mungkin subjek diberikan instruksi dan penekanan untuk mengisi kuesioner dengan sebenar-benarnya dan sesuai dengan kondisi subjek saat itu. Agar menghindari data yang jelek dan tidak terpakai.
- Harus lebih detail dan teliti lagi dalam mengelompokkan data hasil kuesioner.
- Alat ukur berikutnya lebih dikembangkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, L. R. (2015). from the SAGE Social Science Collections . All Rights. *Educational and Psychological Measurement*, 45.
- Balgiu, B. A. (2018). Psychometric

- properties of curiosity and exploration inventory-ii (cei-ii) in the case of a sample of romanian students, 64(313), 102–114.
- Barbarossa, C., De Pelsmacker, P., & Moons, I. (2017). Personal Values, Green Self-identity and Electric Car Adoption. *Ecological Economics*, 140, 190–200. <https://doi.org/10.1016/J.ECOLECON.2017.05.015>
- Berlyne, D. E., & Walker, E. L. (1978). Curiosity and Learning, 2(2), 377–383.
- Bungin, M. B. (2005a). Desain Penelitian. In *Metode Penelitian Kuantitatif* (p. 97).
- Bungin, M. B. (2005b). Sample Methode. In *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Cain, J. (2019). We should pay more attention to student curiosity. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, (xxxx), 0–1. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2019.03.001>
- Eren, A., & Coskun, H. (2016). Students' level of boredom, boredom coping strategies, epistemic curiosity, and graded performance, 0671(August). <https://doi.org/10.1080/00220671.2014.999364>
- Gino, F. (2018). Review Harvard Business: Educational value of Curiosity, 1–2.
- Imaninda, V., & Azwar, S. (2016). Modifikasi Patient Satisfaction Questionnaire Short Form (PSQ-18) ke dalam Bahasa Indonesia, 1(1), 8–21.
- Institute, F. (2004). Curiosity and exploration inventory (cei). *Self Report Measures for Love and Compassion Research: Personal Growth and Positive Emotions*.
- Kashdan, T. B., Gallagher, M. W., Silvia, P. J., Winterstein, B. P., Breen, W. E., Terhar, D., & Steger, M. F. (2009). The curiosity and exploration inventory-II : Development, factor structure, and psychometrics. *Journal of Research in Personality*, 43(6), 987–998. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2009.04.011>
- Kashdan, T. B., Stikma, M. C., Disabato, D. D., Mcknight, P. E., Bekier, J., Kaji, J., & Lazarus, R. (2017). The Five-Dimensional Curiosity Scale: Capturing the bandwidth of curiosity and identifying four unique subgroups of curious people. *Journal of Research in Personality*. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2017.11.011>
- Litman, J. (2010). Curiosity and the pleasures of learning : Wanting and liking new information, (October 2014), 37–41. <https://doi.org/10.1080/02699930541000101>
- Litman, J. A., & Silvia, P. J. (2006). The Latent Structure of Trait Curiosity : Evidence for Interest and Deprivation Curiosity Dimensions, 86(3), 318–328.
- Neuman, W. L. (2003). Pendekatan Penelitian. In *Metodologi Penelitian Sosial : Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (p. 225).
- Peterson, C. & S. M. E. . (2004). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. *American Journal of Psychiatry*. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.162.4.820-a>
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 151. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i2.832>
- Sudjana. (2013). SAMPLING ATAU

- PENGAMBILAN CONTOH. In *METODA STATISTIKA* (p. 168).
- Tahrir. (2019a). Analisis Aitem. In *Kontruksi Alat Ukur Psikologi* (p. 75). Bandung.
- Tahrir. (2019b). *Kontruksi Alat Ukur Psikologi*. Bandung.
- Watson, L. (n.d.). EDUCATING FOR CURIOSITY. *The Moral Psychology of Curiosity EDUCATING*, 1–21.
- Watson, L. (2012). Curiosity and inquisitiveness, (1986), 1–24.
- Włodarczyk, D. (2017). Original Papers Relationship of trait curiosity to the dynamics of coping and quality of life in myocardial infarction patients. *Polish Psychological Bulletin*, 48(3), 347–356.